Город грехов

игровой мир для настольных ролевых игр с использованием системы НРИ «Адреналин» ©

по мотивам одноименных комиксов Фрэнка Миллера

© Александр «Erl» Нероев (erl_@mail.ru) v0.03

ВСТУПЛЕНИЕ

Город грехов – город в большой и богатой стране. В нем живут самые обычные люди, самые простые жители. Но этот город всегда в тени. В тени людей у власти, погрязших в коррупции, в интригах, в грехах. И среди них нет места для добропорядочных людей, а многие из падших властителей именую себя едва ли не наместником Бога. И некоторые простые люди им верят…

Тени этих падших людей порождает другие тени – тени приспешников, убийц, бандитов и маньяков, которые исполняют волю вышестоящих или действуют в их интересах, погружая город еще в больший мрак и уныние. Эти люди – части Системы…

Но есть в этом городе грехов и другие люди. В абсолютном большинстве это самые обычные люди, обслуживающие систему, но есть и другие. Есть люди, которые чтят закон и готовы найти и наказать любого преступника, независимо от его социального статуса. Есть те, кто старается защитить себя от системы и иногда им даже это на время удается. Есть люди, которые плюют на властьимущих и всегда готовы бросить вызов системе или принять вызов, брошенный системой. Есть люди, которые находятся вне системы и вне закона, занимая ту позицию, которая удобна для них. Роли таких персонажей и предлагается взять на себя игрокам.

Но справедливости ради надо отметить, что в Городе Грехов в конце концов всегда побеждает система, а герои обычно погибают. И хорошо если гибнут после того, как добились справедливого возмездия. Герои смертны, система Города Грехов – бессмертна.

СОДЕРЖАНИЕ

Вступление..1
Содержание..1
Создание персонажа...1
  Шаги создания персонажа...1
  Уникальные особенности персонажей в городе грехов2
  Навыки персонажа..2
  Распределение баллов опыта...2
  Дух персонажа..2
Оружие и снаряжение...2
  Броня..2
  Оружие..3
    Оружие ближнего боя...3
    Оружие дистанционного боя.....................................3
  Лечение...4
География Города Грехов..4
Население Города Грехов..5
  Большие Боссы..5
  Боссы..5
  Главари...6
  Пересечения линии судьбы...6
    Примеры обычных персонажей.................................6
Волшебство денег..8
  Применение особых сил..8
  Примеры особых Сил..8
Из ада в ад (приключение)..10
  Взгляд назад и шаг вперед...10
  Побег из преисподни..10
  Тот, кто был до вас...11
  Холодная месть...11
  Исполнение плана..11
  Эпилог..12

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Персонаж игрока в Городе Грехов – это ренегат, поднявшийся против Системы. Возможно еще вчера он был обычным жителем города, честно работал или тратил время в баре с такими же бездельниками, но обстоятельства толкнули его на изменения в жизни.

ШАГИ СОЗДАНИЯ ПЕРСОНАЖА

1. Продумайте что из себя представляет Ваш персонаж. Это самый важный и самый первый шаг. Запишите в листе персонажа его имя, пол по согласованию с Ведущим игры. Обдумайте его внешний вид, предысторию в общих чертах, его предпочтения, сильные и слабые стороны.

2. Обсудите с другими игроками, что общего в Ваших персонажах и почему они вместе (если Ведущий не

заявит, что персонажи будут сведены вместе волей случая).

3. Определите 6 параметров героя и запишите их в лист персонажа. Начальные параметры персонажа 2, плюс игрок может распределить до 9 баллов по стандартным правилам.

Далее для создания персонажа игрок получает 60 баллов опыта.

4. Каждый персонаж игрока получает на выбор одну уникальную особенность из описанных в главе «уникальные особенности персонажей Города Грехов». Желательно, чтобы игроки имели разные особенности, что позволит каждому персонажу стать уникальным в истории. После этого определите прочие особенности Вашего персонажа (из базовых правил), обсудите их с Ведущим игры и с его согласия запишите их.

5. Определите способности и навыки персонажа. В Городе Грехов для новых персонажей не действует правило ограничения начального уровня навыка, однако необходимо отметить, что на то, чтобы получить навык 4 придется потратить 20 баллов опыта, а навык 5 обойдется в 35 баллов, что очень дорого.

6. Определите умения и познания персонажа. Запишите их в лист персонажа.

7. Выберете стартовое имущество персонажа и запишите его в разделе «имущество».

8. Определите Адреналин Вашего персонажа, а также другие характеристики (посчитайте инициативу, скорость, определите рост, вес и т.д.)

УНИКАЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ПЕРСОНАЖЕЙ В ГОРОДЕ ГРЕХОВ

Помимо обычных особенностей, каждый персонаж игрока и некоторые Боссы и их подручные имеют уникальную особенность. Эти особенности дают персонажам некие специфические возможности, которые их отличают от прочих людей.

Громила: Персонаж очень большой и сильный. Максимальные повреждения снижаются на 1 балл (да это означает, что обычными пулями его очень сложно убить). Он также получает бонус +2К ко всем броскам Атлетики и Ближнего боя. Требование: Телосложение 4+

Ловкач: Персонаж быстр как ртуть. Он получает прибавку +2 к скорости, а также +2К ко всем броскам Акробатики и Скрытности. Он также на столько проворен и быстр, что не получает штрафные жетоны, перемещаясь в зоне контроля противника. Требование: Подвижность 4+

Стрелок: Персонаж быстрый стрелок. Он получает +2К к броску инициативы, а также бонус +2К ко всем броскам Стрельбы и Пилотирования. Он не получает штрафные жетоны, если стреляет, находясь в зоне контроля противника. Требование: Реакция 4+

Делец: Персонаж умеет договариваться и делает это очень хорошо. В отличие от обычного персонажа, Делец восстанавливает баллы Репутации по 1 каждые 4 часа (а не по 1 в сутки). Он также получает бонус +2К ко всем броскам на Актерство и Беседу. Требование: Влияние 4+

Живучий: Персонаж гений выживания. Он может выжить там, где другой умрет наверняка. У такого персонажа никогда не начинается критическое кровотечение (кроме случая, если его вызвать намеренно), оглушается он максимум на 1 ход, если в результате ранения должен потерять сознание, он лишь оглушается (по обычным правилам). Он не получает эффекта внезапной остановки сердца. Он также получает бонус +2К ко всем броскам на Внимание и Волю. Требование: Сообразительность 4+

Проф: Этот человек знает почти все и обо всем, способен собрать не очень сложное работающие устройство из подручных материалов. Если делается бросок на отсутствующее познание, он делается по значению навыка, без штрафа. Также такой персонаж получает бонус +2К ко всем броскам на Технику и Компьютеры (дополнительный навык). Требования: Знания 4+

Одна особенность персонажу дается бесплатно. Если игрок желает получить для персонажа еще одну особенность (из перечисленных выше), то она обойдется ему в 35 баллов опыта.

НАВЫКИ ПЕРСОНАЖА

В игре применяется стандартные способности системы НРИ Адреналин ©, которые дополнены способностью «Компьютеры»

Компьютеры – способность позволяет использовать компьютеры, взламывать базы данных и находить нужную информацию. Наличие способности хотя бы с одним открытым пунктом позволяет пользоваться ПК в качестве печатной машинки или калькулятора, а навыки позволяют значительно расширить возможности его применения.

Навыки: *программирование* (обычный), *хакинг* (сложный), *поиск информации* (простой)

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ БАЛЛОВ ОПЫТА

Чтобы сделать своего персонажа более сильным, мудрым и умелым, игрок тратит баллы опыта и улучшает его характеристики. В Городе Грехов персонажи обычно вступают в игру с 60 баллами опыта.

Увеличение способности: 1 балл до 1го уровня, 3 балла с 1го до 2го уровня, 6 баллов со 2го до 3го уровня, 10 баллов с 3го до 4го уровня и 15 баллов с 4го до 5го уровня.

Получение навыка: Стоимость получения навыка составляет 1, 3 или 6 баллов – в зависимости от сложности самого навыка (соответственно – простой, обычный и сложный).

Увеличение познания на 1 балл (такого, как «Оккультные знания», «Знания искусства», «Социальные знания» и т.д.) – столько баллов, каково текущее значение познания +1, умножить на 2 (т.е. от 2 до 10 баллов опыта).

Получение умения: см. стоимость умения, обычно 3-5 баллов.

Увеличение одного из основных параметров (ТС, ПД, РЦ, ВЛ, СБ, ЗН) на 1 балл – текущее значение параметра, умноженное на 5 баллов опыта, плюс 10 (т.е. от 15 до 30 баллов опыта).

Увеличение максимального уровня адреналина – цена балла адреналина равна текущему значению параметра Адреналин.

ДУХ ПЕРСОНАЖА

Вставший в противостояние системе персонаж обычно имеет Дух не менее 2 и большинство персонажей начинают игру именно с этим значением Духа. Только Ведущий игры может дать балл Духа как награду за великое и опасное приключение, сравнимое с уничтожением Большого Босса, либо как результат длительного обучения.

Но не стоит забывать, что в конце сценария персонаж игрока наверняка погибнет… Ибо такова система Города Грехов.

ОРУЖИЕ И СНАРЯЖЕНИЕ

В данном разделе описывается снаряжение, которые персонажи могут найти, купить или встретить в игре.

БРОНЯ

Примеры брони, которую можно найти в Городе Грехов.

Доспех	Max. ПД	Броня	Вес	Дост.	Цена	Разм.
Плотная куртка (защищает торс, руки)	5	5+	11	4	4	-2
Легкий бронежилет (защищает торс)	5	6+	11	5	4	-1
Мотоциклетный шлем (защищает голову)	-	6+	10	4	4	-2
Стандарт. бронежилет (защищает торс)	4	7+	12	5	5	-1
Полицейский шлем	-	7+	11	5	5	-2
Штурмовой бронежилет	4	8+	13	6	6	-1
Тяжелый штурмовой бронежилет	3	9+	14	7	7	-1

ОРУЖИЕ

Ниже представлены образцы оружия, которое могут применять персонажи в Городе Грехов.

ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

Оружие	Бонус Атаки	Повр. (макс.)	Б/б	Скор	Мин.	Вес	Разм	Цена
«розочка»	-2К	+1(3)	0	1	1	6	-5	-
Камень	-2К	+1(2)	0	2	2	9	-7	-
Дубинка *	0	+1(2)	0	1	1	9	-3	-
Удар ногой *	-2К	+2(2)	-1	2	1	*7*	*-3*	-
Удар рукой *	0К	+0(2)	-1	1	1	*7*	*-3*	-
Кастет	-1К	+1(2)	0	1	1	7	-7	3
Бейсбольная бита	0К	+2(4)	0	2	2	10	-3	5
Бензопила	-2К	+4(5)	1	2	3	12	-2	5
Кухонный нож	0К	+1(3)	0	1	1	8	-6	3
Кинжал	0К	+1(3)	1	1	1	8	-5	4
Боевой нож	0К	+2(3)	0	1	2	9	-5	4
Мачете	-1К	+1(4)	1	2	3	10	-3	5
Вакидзаши	+1К	+2(4)	1	1	1	10	-3	6
Катана	+1К	+3(5)	1	1	2	11	-2	6
Кистень (цеп) **	-1К	+2(4)	1	1	3	11	-2	6
Копье (2-ручное)	0К	+0(4)	2	1	2	11	0	5
Топорик	0К	+0(4)	2	1	2	11	-2	5
Кирка / клевец	-1К	+0(4)	3	2	2	11	-2	5
Боевой топор	0К	+0(5)	2	2	3	11	-1	6
Двуручный молот	-2К	+4(5)	1	2	5	13	-1	6

ОРУЖИЕ ДИСТАНЦИОННОГО БОЯ

Оружие	Бонус атаки	Поврежд.	Бронебойность	Оптим. дистанция	Размер обоймы	Скорость	Мин. ТС	Вес	Размер	Цена
Спортивный лук	+1К	+1 (4)	1	20	1	1 (3)	3	10	-1	5
Спортивный арбалет	+0К	+1 (4)	1	15	1	1 (3)	2	10	-3	5
Тяжелый арбалет (антикварный)	-1К	+2 (4)	1	15	1	2 (10)	3	11	-2	6
Револьвер «бульдог»	-2К	+1 (3)	0	5	6	2	2	10	-5	5
Револьвер (полицейская версия)	-1К	+1 (3)	0	10	6	2	2	10	-5	5
Револьвер Кольт Миротворец	+0К	+3 (3)	1	10	6	2	3	11	-4	6
Пистолет Беретта 97	+1К	+1 (3)	1	10	15	½	1	9	-4	6
Пистолет Глок 17	+1К	+1 (3)	1	15	18	½	1	9	-4	6
Пистолет Пустынный орел 0,5 (0,45)	+1К	+1 (4)	2	15	7	1	3	10	-4	6
«Двустволка»	+2К	+4 (5)	-1	10	2	2 (6)	3	11	-1	5
Дробовик «Винчестер»	+2К	+6 (5)	-1	5	5	2	2	11	-1	6
Дробовик «Джекхаммер»	+2К	+6 (5)	-1	10	8	1	3	11	-1	7
Пистолет – пулемет Узи или МАС-10	-1К	+2 (4)	0	10	30	1/авто	3	10	-3	6
Пистолет – пулемет МР5	+1К	+2 (4)	0	20	15/30	½/авто	2	10	-2	6
Штурмовая винтовка АК-47	+0К	+2 (4)	2	20	30	1/авто	3	11	-1	6
Штурмовая винтовка М16А3	+1К	+1 (4)	2	30	30	½	2	11	-1	6
Автоматический карабин М4	+0К	+1 (4)	2	25	30	½/авто	3	11	-2	6
Штурмовая винтовка G3	+1К	+2 (4)	2	30	30	½/авто	3	11	-1	7
Штурмовая винтовка Steir AUG	+2К	+1 (4)	2	30	30	½/авто	2	11	-1	7
Подствольный гранатомет (М16, G3)	-1К	особо	-	10	1	2 (5)	-	8	-4	6
Револьверный гранатомет	-1К	особо	-	10	6	2 (10)	3	12	-2	7
Противотанковый гранатомет	+1К	особо	-	40	1	4	3	12	-2	6
Винтовка (охотничья)	+0К	+1 (4)	1	50	5	2	3	11	-1	6
Полицейская снайперская винтовка	+0К	+2 (4)	2	0	5	2	3	11	-1	6
Снайперская винтовка ПСГ-1	+0К	+1 (4)	3	50	5/10	½	3	11	-1	7
Снайперская винтовка Баррет 0,5	+1К	+2 (5)	5	100	5	2	5	12	-1	8
Пулемет М249	-1К	+2 (4)	2	10	50/100	1/авто	4	12	-1	7
Миниган (только для Громилы)	-1К	+2 (4)	1	10	1000	авто	5	13	-1	8

* оружие в «Городе грехов» немного менее смертоносное, чем в базовых правилах.

Техника (время 1 хода = 5 сек, 1 позиция = 50 м.)	Макс скор	Ускорение	Торможение	Маневр	Контроль	Структура	Поворот	Размер	Броня	Цена
Велосипед	1	1	1	+2	-2	2	120	2	6	3
Байк	4	3	3	+2	-1	5	90	2	6	4
Спортивный мотоцикл	7	7	4	+3	0	3	120	2	6	5
Малолитражный автомобиль (2х мест.)	4	3	2	+1	0	8	90	3	7	5
Обычное авто	5	4	3	0	+1	10	90	3	7	5
Бронированный легковой автомобиль	4	3	2	-1	0	10	60	3	8	6
Спортивный автомобиль	7	6	4	+2	+1	8	120	3	7	6
Лимузин	5	3	2	-2	+2	10	60	4	8	6
Бронированный лимузин	4	2	1	-2	+2	12	60	4	9	6
Минивэн (маленький фургон)	4	2	2	-1	+1	10	60	4	7	5
Грузовик	4	2	2	-1	+1	10	60	5	7	6
Автотягач	5	1	1	-1	+1	12	60	5	8	6
Автопоезд (тягач с прицепом)	4	1	1	-2	0	13	45	6	8	6
Броневик	4	1	1	0	+2	15	60	4	9	6
Танк	4	1	2	+2	+2	18	120	5	10	7

ЛЕЧЕНИЕ

В Городе Грехов существуют два способа лечения персонажа: первый – естественный путь, с течением времени. Второй – ускоренный, благодаря докторскому уходу.

Обычное лечение идет по базовым правилам.

Докторский уход включает в себя перевязку, наложение швов, возможно даже операцию. Удачное оказание помощи однозначно останавливает кровотечение, а также поможет персонажу вдвое ускорить скорость восстановления и снижает эффекты тяжести ранения на 1 категорию.

ГЕОГРАФИЯ ГОРОДА ГРЕХОВ

Город состоит из нескольких крупных районов, пригородных районов и нескольких особых мест.

Муниципальный квартал: Это сердце города. Здесь находятся основные здания муниципалитета – мэрия,

архивы, департаменты (в том числе, полиции). Жилых домов здесь нет. Очевидно, что нахождение здесь многих охраняемых зданий и собственно департамента полиции делает квартал относительно безопасным местом для законопослушных граждан.

Верхний город: деловой и финансовый центр города. Здесь много шикарных гостиниц, дорогие апартаменты, фешенебельные рестораны. Здесь крутиться верхушка делового и политического мира. Это самый защищенный из жилых районов города – полиции здесь много и она серьезно относится к своим обязанностям, кроме разве что борьбы с наркотиками – в местных ночных клубах можно найти практически что угодно.

Бизнес-парк: Район города, практически оккупированный различными офисами и конторами. Здесь же живет множество клерков и бизнесменов среднего уровня.

Страна казино: развлекательный комплекс на границе города. Множество мерцающих вывесок заманивают посетителей и заставляют их красиво расстаться со своими сбережениями.

Зеленые холмы: Это своеобразный Беверли-хиллс Города Грехов. Или Рублевка – как угодно. Жилой район в нескольких километрах от границы города. Шикарные, дорогие и огромные виллы занимают сотни квадратных метров. Во многих внутри полноразмерные 50-и метровые бассейны, комнаты, украшенные произведениями искусства и так далее. Защиту этих вилл осуществляет либо личная охрана их владельцев, либо специальные охранные агентства.

Храмовый квартал: Это религиозный центр города, центром которого является Собор Святой Богоматери и несколько мелких церковных учреждений. Здесь же находится церковный университет. Церковь защищает отряд «храмовников» - специально обученных священнослужителей, всегда готовых пустить кровь по приказу своего господина, но такое случается не часто.

Доки: Шумные днем, ночью доки превращаются в темный и опасный район города, где появляться опасно для жизни. Полиция опасается сюда заглядывать при дневном свете, а ночью ее здесь найти вовсе нереально, разве что можно встретить какого-то детектива. Жилые районы, прилегающие к докам раньше принадлежали рыбакам, но большинство из них давно разорились и теперь этот район превратился в трущобы.

Медицинский центр: Это городской университет и главный городской госпиталь. Местные врачи под час способны сотворить чудо, если их достаточно хорошо простимулировать. Один из филиалов центра – психиатрическая клиника Святого Фредерика, находящаяся за городом и управляемая Доком Джонсом.

Старый город: Это часть города, с которого он некогда начал строится. Однако, город разросся в сторону, оставив Старый город на своей окраине. Старый город контролируют проститутки. Пришедший туда с деньгами и без агрессии получит максимум удовольствия, а с жестокими людьми проститутки сами жестоки, порой очень жестоки.

Нижний город: Это часть города, в котором в небольших квартирах многоэтажных домов живет большинство жителей города, трудящихся на фабриках и обслуживающих его нужды.

Западный пригород: Большой участок, состоящий преимущественно из частных домов. Здесь в основном живут обычные люди, не бедные, но и не богатые.

Южные кварталы: еще один район трущоб далеко от центра города, наполненный уличными бандами, преступниками и бездельниками. Жизнь в южном квартале – как приговор, лишающий человека права найти нормальную работу и добиться успеха в деловой жизни. Это один из самых криминальных районов города. Южные кварталы не подчиняются не одному Боссу – в них действует с полдюжины банд, постоянно делящих сферы влияния и устраивающих кровавые разборки прямо на улицах.

Фермы: их много в округе. Фермеры большей частью занимаются производством сельскохозяйственной продукции, но есть и несколько заброшенных ферм. И некоторые из них сейчас используются совсем не по назначению…

Катакомбы: Под центром и Старым городом находится сеть катакомб, которые главным образом предназначены для технических коммуникаций и ливневой канализации. Однако, сейчас это место, полное легенд и ужасов. Кто-то рассказывает про крокодилов в канализации, а кто-то про кровавых маньяков, скидывающих своих жертв в канализацию на пропитание крысам.

НАСЕЛЕНИЕ ГОРОДА ГРЕХОВ

Далее игрокам лучше не читать. Информация ниже дается только для Ведущего игры.

Город Грехов разделен на несколько районов. Каждый район в свою очередь состоит из групп кварталов.

Всем городом заправляют Большие Боссы. Каждый из них, как правило, заправляет своей сферой и имеет свой чудовищный грех, который превращает его в чудовище в понимании обычных людей. Но если о его грехе узнают обычные люди… они долго не живут.

В подчинении Больших Боссов (иногда вне их власти) находятся боссы поменьше, или просто Боссы. Это люди, управляющие определенными департаментами (как например начальник полиции) или Босс независимого района (как например, Сестра - хозяйка Старого Города).

Ниже всего в иерархии Города Греха находятся мелкие боссы или иначе Главари. Они заправляют небольшими бандами или подразделениями и обычно в той или иной степени подчинены одному из Боссов или Больших Боссов.

Ниже представлены примеры и рекомендации Боссов Города Грехов. Эти персонажи напоминают персонажей из комиксов и фильма, но не более - они могут отличаются от своих «художественных» персонажей.

БОЛЬШИЕ БОССЫ

Мэр города – человек, пришедший к власти интригами, шантажом и тайными убийствами. Придя к власти через кровь своих противников и при помощи своего брата - кардинала, этот человек не прекращает укреплять свои позиции. Его чудовищный грех присущ и его сыну. Они оба педофилы и убийцы.

Кардинал – человек, представляющий духовную власть в городе. Брат мэра и именно кардинал привел своего брата на этот пост. Большая часть населения – католики и находятся в его власти. Кардинал пользуется огромным влиянием над паствой и церковью, но сам давно обеспечил себе бессрочное место в самом страшном уголке аде. Его чудовищный грех – каннибализм.

Генерал – человек, представляющий интересы армии. Но только на бумаге. Управляет военной базой на окраине города (полком морской пехоты и авиабазой). Фактически огромная территория близи базы находится в его полной власти. Генерал подрабатывает продажей армейского оружия и транспортировкой наркотиков. Его чудовищный грех – он обожает охоту на людей, при этом страдая (наслаждаясь) комплексом бога, т.е. вседозволенностью и правом распоряжаться человеческими жизнями. Обычно его жертвами становятся бездомные, но случаются исключения, если он хочет, к примеру, охоты с острыми ощущениями.

Мистер – самый крупный бизнесмен города. По слухам, ему так или иначе принадлежит половина недвижимости Города Грехов. Конечно, немалую часть своего богатства он добился преступными путями и махинациями, но сумел это по большей части сохранить в секрете. Его чудовищный грех – он изощренный и жестокий садист. У него есть целая подпольная тюрьма, где он исполняет свои ужасающие фантазии.

Черный принц – это наполовину мистическая личность контролирует большую часть криминальной жизни города. Это «профессор Мориарти» города грехов. Он хитер, умен и очень коварен. Практически никогда не действуя в открытую, он тем не менее, способен устроить огромные неприятности практически любому боссу. Его чудовищный грех – он обожает вселять страж и ужас в сердца избранных жертв. Избрав жертву, он начинает медленно уничтожать ее жизнь – карьеру, родственников, имущество и так до тех пор, пока жертва не отчается окончательно и после этого он окончательно добивает ее и уничтожает остатки ее жизни, либо оставляет жертву беспомощной, беззащитной и отчаявшейся.

БОССЫ

Сестра - это женщина, проститутка. Другие проститутки доверили ей управлять Старым Городом (старый центр города, волей судьбы оказавшийся его окраиной) и она решает, как им жить, придерживаясь политики изоляции. Существует негласный договор между полицией и старым городом, что проститутки не создают проблем, а полиция не суется на их территорию, позволяя им самостоятельно решать возникающие проблемы. Ее тяжкий грех – она всегда предает мужчин, даже тех, которые ей небезразличны.

Шеф полиции – толстяк, готовый продать родную мать. Подчиняется мэру. Под его прямым управлением также находится отряд спецназа, «услуги» которого он с радостью продает любому, кто сумеет их оплатить. Очевиден его тяжкий грех – коррупция.

Доктор Джонс – главный врач местной психиатрической лечебницы. Практикует гипноз, вводит своих пациентов в данное состояние и использует их как грубую силу, а также оказывает услуги по «лишению ума». Его тяжкий грех – манипуляции людьми в личных целях, которые зачастую приводят к безумию.

Пророк – этот человек облагает поистине колоссальным даром убеждения и провозгласил себя сыном Бога. Проповедует весьма агрессивную религию, последователи которой вскоре становятся фанатами, способными на самопожертвование без раздумий. Несмотря на то, что находится в явной конфронтации с многими Боссами, умудряется выживать и продвигать свою секту. Его грех – создание кумира, коему поклоняются вместо бога.

Господин Вольт – хозяин сети казино и игорных домов в городе. Фактически единственный владелец игорного бизнеса. Готов обчистить до нитки любого, кто перешагнет порог его казино. Казино – это сеть крепостей, а его нахождение в ведении Черного Принца делает его почти неприкасаемым. В то же время он ростовщик и всегда готов предоставить кредит на огромные суммы клиентам своего казино. Проигравших он превращает в рабов и продает мистеру Айцу, или дает право выкупить долг, исполнив за него самую грязную работу. Его тяжкий грех – манипуляция жадностью людей и их обман.

Мистер Айц – владелец богатого месторождения, на котором добываются радиоактивные материалы. Причем открытым способом. Причем под воздействием препаратов, закупаемых у Доктора Джонса. Эти препараты вводят людей в состояние подобное зомби, в котором они способны лишь выполнять чужие команды, невзирая на происходящее и собственное состояние. Препарат действует меньше трех суток, но его вводят каждый день. Несмотря на то, что официально на шахтах Айца все законно, фактически он убивает в этих шахтах людей. Средний срок работы – 1 год, после чего работники погибают (формально переводятся в другие шахты). Работающие в конторе живут в 2-3 раза дольше, но и они взаимодействуя с зараженными быстро получают высокую дозу радиации. С умирающими Айц поступает просто – его люди сжигают их в небольшом металлургическом заводе. Тяжкий грех мистера Айца – бесчеловечное обращение с людьми.

ГЛАВАРИ

Главарей в Городе Грехов довольно много – несколько десятков. Вот лишь некоторые из них.

Старший сутенер – лидер среди сутенеров, которые давно пытаются захватить бизнес проституток в старом городе. Имеют несколько барделей и «панелей» в городе и его окрестностях. Мечтают захватить контроль над Старым Городом и вербуют там агентов.

Грех: организация проституции и жестокое обращение с женщинами

Коп Джо – лидер небольшой группы дружков, творящих беспредел, прикрываясь полицейским значком. Джо достаточно умен, чтобы не нарываться на неприятности с официальными властями или с преступниками, но не очень дальновиден. Грех – гордыня.

Большой Хью – лидер банды таксистов, промышляющих тайными грабежами, жестокими убийствами и кражами. Сам Хью имеет репутацию большого добряка и «своего парня», на деле же является жестоким убийцей, обожающим держать жертву

Дюс Дакс – уродливый карлик, занимающийся рэкетом и вымогательством. Садист и извращенец, известный всему городу, но умело скрывающийся и покрываемый некоторыми властьимущими за то, что вовремя «отстегивает» им долю.

Мэтт Эдисон – глава спецназа Города Грехов. Жестокий убийца, уничтоживший десятки невинных людей по приказу шефа полиции. Мэтт обожает убивать и нередко от его пуль гибнуть невинные свидетели работы спецназа.

Флик – тощий афроамериканец, главарь одной из самых кровавых банд южных кварталов. Не гнушается убийствами, торговлей оружием и наркотиками. Вести с ним дела могут лишь Боссы, поскольку всех остальных он всегда готов кинуть, подставить или убить.

ПРИСПЕШНИКИ И ОДИНОЧКИ

Приспешники – это люди, подчиняющиеся кому-то из боссов и при этом не являющиеся обычным «пушечным мясом». Обычно они являются правой рукой того или иного босса и командуют наиболее ответственными операциями.

Одиночки – это одинокие преступники и маньяки, уровня приспешников, которые не находящиеся в иерархии города грехов и ведут свои грязные игры.

И приспешники и одиночки имеют уникальные особенности персонажей Города Грехов, что нередко делает их опасными противниками для персонажей.

Алек – приспешник Кардинала, выполняющий всю грязную работу. Бесшумный убийца. Каннибал, несмотря на свою искреннюю веру и преданность церкви.

Бэла – красавица, зарабатывающая «окручиванием» богатых холостяков. Она их соблазняет и вытягивает из них деньги – с кого милым личиком, с кого шантажем, а с кого и убийством с последующим грабежом. Она обожает бриллианты – это ее самая большая слабость.

Новый Джек – человек, чья деятельность привлекла внимание всех спецслужб. Это хладнокровный маньяк-убийца, на счету которого десятки обманутых и убитых людей. Жестокий садист и убийца, получивший прозвище в честь Джека Потрошителя.

Джек Соуп – наемный убийца, к услугам которого прибегают боссы, не имеющие возможности использовать своих подручных. Джек всегда выполняет заказ, но берет большие деньги. Одна из банд пыталась его обмануть, за что была полностью истреблена.

ПЕРЕСЕЧЕНИЯ ЛИНИИ СУДЬБЫ

Одна из особенностей игры по Городу Грехов – персонажи игроков могут встретить в игре своих прошлых персонажей. Когда те еще ведут себя как обычные люди, когда готовятся к чему-то, когда ведут борьбу с системой или с Боссами. Они могут встретить их лично, услышать новости, касающиеся их по телевизору или встретить последствия их деяний.

Цель таких встреч – глубже окунуть игроков в переживания их персонажей, заставить их вспомнить и снова почувствовать атмосферу игры.

В таких пересечениях существующие персонажи не в состоянии повлиять на те события, которые уже произошли в другой игре. Если игрок заявляет такое действие, Ведущий имеет полное право его отменить. Что-то отвлечет персонажа, заставит его задуматься и т.д. Но изменить то, что произошло в другой игре уже нельзя. Если игрок намеренно предпринимает попытку изменить сценарий, Ведущий получает полное право использовать любые методы воздействия, вплоть до внезапной и неожиданной смерти персонажа от сердечного приступа.

ПРИМЕРЫ ОБЫЧНЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ

Характеристики персонажей, перечисленные ниже могут использоваться во время игры.

Обычный громила (Новобранец). ТС: 4; ПД: 3; РЦ: 3; ВЛ: 2; СБ: 2; ЗН: 2; Адреналин: 4/ Дух: 0; Броня 4+; Инициатива: 5
Акробатика 4 (1); Актерство 2 (0); Атлетика 6 (2); Ближний бой 7 (3); Воля 3 (1); Внимание 3 (1); Лидерство 2 (0); Ловкость рук 3 (0); Медицина 2 (0); Пилотирование 3 (0); Беседа 2 (0); Скрытность 3 (0); Стрельба 5 (2); Техника 2 (0);
Атака в рукопашной: 8. Б/б 0; Повр: +2; Скор:1.
Атака на дистанции: 5. Б/б 0; Повр: +1; Скор:1

Опытный громила (Бывалый). ТС: 4; ПД: 3; РЦ: 3; ВЛ: 2; СБ: 2; ЗН: 2; Адреналин: 5/ Дух: 1; Броня 5+; Инициатива: 5
Акробатика 4 (1); Актерство 2 (0); Атлетика 7 (3); Ближний бой 7 (3); Воля 4 (2); Внимание 4 (2); Лидерство 2 (0); Ловкость рук 3 (0); Медицина 3 (1); Пилотирование 3 (0); Беседа 2 (0); Скрытность 3 (0); Стрельба 5 (2); Техника 2 (0);
Атака в рукопашной: 9. Б/б 1; Повр: +1; Скор:1.
Атака на дистанции: 6. Б/б 1; Повр: +0; Скор:1

Мастер громила (Ветеран). ТС: 5; ПД: 4; РЦ: 3; ВЛ: 2; СБ: 2; ЗН: 2; Адреналин: 6/ Дух: 2; Броня 5+; Инициатива: 6
Акробатика 6 (2); Актерство 3 (1); Атлетика 8 (3); Ближний бой 9 (4); Воля 4 (2); Внимание 4 (2); Лидерство 2 (0); Ловкость рук 3 (0); Медицина 3 (1); Пилотирование 4 (1); Беседа 2 (0); Скрытность 4 (0); Стрельба 5 (2); Техника 2 (0);
Атака в рукопашной: 11. Б/б 1; Повр: +2; Скор:1.
Атака на дистанции: 6. Б/б 1; Повр: +1; Скор:1

Эксперт громила (Известный). ТС: 5; ПД: 4; РЦ: 3; ВЛ: 2; СБ: 2; ЗН: 2; Адреналин: 7/ Дух: 3; Броня 6+; Инициатива: 6
Акробатика 6 (2); Актерство 3 (1); Атлетика 9 (4); Ближний бой 9 (4); Воля 5 (3); Внимание 5 (3); Лидерство 3 (1); Ловкость рук 3 (0); Медицина 3 (1); Пилотирование 4 (1); Беседа 2 (0); Скрытность 4 (0); Стрельба 6 (3); Техника 3 (1);
Атака в рукопашной: 12. Б/б 2; Повр: +2; Скор:1.
Атака на дистанции: 7. Б/б 2; Повр: +1; Скор:1

Элитный громила (Известный). ТС: 5; ПД: 4; РЦ: 4; ВЛ: 2; СБ: 3; ЗН: 2; Адреналин: 8/ Дух: 4; Броня 7+; Инициатива: 7
Акробатика 7 (3); Актерство 4 (2); Атлетика 9 (4); Ближний бой 9 (4); Воля 6 (3); Внимание 6 (3); Лидерство 3 (1); Ловкость рук 4 (0); Медицина 3 (1); Пилотирование 6 (2); Беседа 2 (0); Скрытность 4 (0); Стрельба 7 (3); Техника 3 (1);
Атака в рукопашной: 12. Б/б 2; Повр: +2; Скор:1.
Атака на дистанции: 8. Б/б 2; Повр: +1; Скор:1

Обычный стрелок (Новобранец). ТС: 3; ПД: 3; РЦ: 3; ВЛ: 2; СБ: 3; ЗН: 2; Адреналин: 2/ Дух: 0; Броня 4+; Инициатива: 6
Акробатика 4 (1); Актерство 2 (0); Атлетика 4 (1); Ближний бой 5 (2); Воля 4 (1); Внимание 5 (2); Лидерство 2 (0); Ловкость рук 3 (0); Медицина 2 (0); Пилотирование 3 (0); Беседа 2 (0); Скрытность 4 (1); Стрельба 6 (3); Техника 2 (0);
Атака на дистанции: 7. Б/б 1; Повр: +2; Скор:2.
Атака в рукопашной: 5. Б/б 1; Повр: +1; Скор:2

Опытный стрелок (Опытный). ТС: 3; ПД: 3; РЦ: 4; ВЛ: 2; СБ: 3; ЗН: 2; Адреналин: 3/ Дух: 1; Броня 5+; Инициатива: 6
Акробатика 4 (1); Актерство 2 (0); Атлетика 5 (2); Ближний бой 6 (3); Воля 5 (2); Внимание 5 (2); Лидерство 2 (0); Ловкость рук 4 (0); Медицина 2 (0); Пилотирование 4 (0); Беседа 2 (0); Скрытность 4 (1); Стрельба 8 (4); Техника 2 (0);
Атака на дистанции: 10. Б/б 2; Повр: +1; Скор:1.
Атака в рукопашной: 7. Б/б 2; Повр: +0; Скор:1

Мастер стрелок (Бывалый). ТС: 3; ПД: 4; РЦ: 4; ВЛ: 2; СБ: 3; ЗН: 2; Адреналин: 4/ Дух: 2; Броня 5+; Инициатива: 7
Акробатика 6 (2); Актерство 2 (0); Атлетика 5 (2); Ближний бой 6 (3); Воля 5 (2); Внимание 6 (3); Лидерство 2 (0); Ловкость рук 4 (0); Медицина 3 (1); Пилотирование 5 (1); Беседа 2 (0); Скрытность 6 (2); Стрельба 8 (4); Техника 2 (0);
Атака на дистанции: 10. Б/б 3; Повр: +2; Скор:1.
Атака в рукопашной: 7. Б/б 3; Повр: +1; Скор:1

Эксперт стрелок (Ветеран). ТС: 3; ПД: 4; РЦ: 5; ВЛ: 2; СБ: 3; ЗН: 2; Адреналин: 5/ Дух: 3; Броня 6+; Инициатива: 7
Акробатика 6 (2); Актерство 2 (0); Атлетика 6 (3); Ближний бой 7 (4); Воля 6 (3); Внимание 6 (3); Лидерство 3 (1); Ловкость рук 5 (0); Медицина 3 (1); Пилотирование 6 (1); Беседа 2 (0); Скрытность 6 (2); Стрельба 10 (5); Техника 3 (1);
Атака на дистанции: 13. Б/б 3; Повр: +2; Скор:2.
Атака в рукопашной: 8. Б/б 3; Повр: +1; Скор:2

Элитный стрелок (Известный). ТС: 3; ПД: 4; РЦ: 5; ВЛ: 2; СБ: 3; ЗН: 2; Адреналин: 6/ Дух: 4; Броня 7+; Инициатива: 7
Акробатика 7 (3); Актерство 2 (0); Атлетика 6 (3); Ближний бой 7 (4); Воля 6 (3); Внимание 7 (4); Лидерство 3 (1); Ловкость рук 5 (0); Медицина 3 (1); Пилотирование 7 (2); Беседа 2 (0); Скрытность 7 (3); Стрельба 10 (5); Техника 3 (1);
Атака на дистанции: 14. Б/б 4; Повр: +2; Скор:1.
Атака в рукопашной: 9. Б/б 4; Повр: +1; Скор:1

Обычный командир (Капрал). ТС: 3; ПД: 2; РЦ: 3; ВЛ: 3; СБ: 3; ЗН: 2; Адреналин: 2/ Дух: 0; Броня 6+; Инициатива: 5
Акробатика 3 (1); Актерство 3 (0); Атлетика 4 (1); Ближний бой 6 (3); Воля 4 (1); Внимание 4 (1); Лидерство 5 (2); Ловкость рук 3 (0); Медицина 2 (0); Пилотирование 3 (0); Беседа 4 (1); Скрытность 3 (1); Стрельба 5 (2); Техника 2 (0);
Атака в рукопашной: 7. Б/б 1; Повр: +2; Скор:2.
Атака на дистанции: 5. Б/б 1; Повр: +1; Скор:2

Опытный командир (Сержант). ТС: 3; ПД: 2; РЦ: 3; ВЛ: 3; СБ: 3; ЗН: 2; Адреналин: 3/ Дух: 1; Броня 6+; Инициатива: 5
Акробатика 3 (1); Актерство 4 (1); Атлетика 4 (1); Ближний бой 6 (3); Воля 5 (2); Внимание 5 (2); Лидерство 6 (3); Ловкость рук 3 (0); Медицина 2 (0); Пилотирование 3 (0); Беседа 4 (1); Скрытность 3 (1); Стрельба 5 (2); Техника 2 (0);
Атака в рукопашной: 8. Б/б 2; Повр: +1; Скор:1.
Атака на дистанции: 6. Б/б 2; Повр: +0; Скор:1

Мастер командир (Лейтенант). ТС: 3; ПД: 2; РЦ: 3; ВЛ: 4; СБ: 4; ЗН: 3; Адреналин: 3/ Дух: 2; Броня 6+; Инициатива: 6
Акробатика 3 (1); Актерство 5 (1); Атлетика 4 (1); Ближний бой 6 (3); Воля 7 (3); Внимание 7 (3); Лидерство 8 (4); Ловкость рук 3 (0); Медицина 4 (1); Пилотирование 4 (1); Беседа 5 (1); Скрытность 3 (1); Стрельба 5 (2); Техника 3 (0);
Атака в рукопашной: 8. Б/б 3; Повр: +2; Скор:1.
Атака на дистанции: 6. Б/б 3; Повр: +1; Скор:1

Эксперт командир (Капитан). ТС: 3; ПД: 2; РЦ: 3; ВЛ: 4; СБ: 4; ЗН: 3; Адреналин: 4/ Дух: 3; Броня 7+; Инициатива: 6
Акробатика 4 (2); Актерство 6 (2); Атлетика 5 (2); Ближний бой 7 (4); Воля 7 (3); Внимание 7 (3); Лидерство 8 (4); Ловкость рук 3 (0); Медицина 4 (1); Пилотирование 4 (1); Беседа 6 (2); Скрытность 4 (2); Стрельба 6 (3); Техника 4 (1);
Атака в рукопашной: 10. Б/б 3; Повр: +2; Скор:2.
Атака на дистанции: 7. Б/б 3; Повр: +1; Скор:2

Элитный командир (Полковник). ТС: 3; ПД: 2; РЦ: 3; ВЛ: 4; СБ: 4; ЗН: 3; Адреналин: 5/ Дух: 4; Броня 7+; Инициатива: 6
Акробатика 5 (3); Актерство 7 (3); Атлетика 5 (2); Ближний бой 7 (4); Воля 8 (4); Внимание 8 (4); Лидерство 9 (5); Ловкость рук 3 (0); Медицина 4 (1); Пилотирование 4 (1); Беседа 6 (2); Скрытность 4 (2); Стрельба 6 (3); Техника 4 (1);
Атака в рукопашной: 10. Б/б 4; Повр: +2; Скор:1.

Атака на дистанции: 7. Б/б 4; Повр: +1; Скор:1

Обычный солдат (Новобранец). ТС: 2; ПД: 2; РЦ: 3; ВЛ: 2; СБ: 3; ЗН: 2; Адреналин: 1/ Дух: 0; Броня 6+; Инициатива: 5
Акробатика 2 (0); Актерство 2 (0); Атлетика 2 (0); Ближний бой 3 (1); Воля 4 (1); Внимание 3 (0); Лидерство 2 (0); Ловкость рук 3 (0); Медицина 2 (0); Пилотирование 6 (3); Беседа 2 (0); Скрытность 2 (0); Стрельба 5 (2); Техника 2 (0);
Атака на дистанции: 5. Б/б 0; Повр: +2; Скор:2.
Атака в рукопашной: 3. Б/б 0; Повр: +1; Скор:2

Опытный солдат (Опытный). ТС: 2; ПД: 2; РЦ: 4; ВЛ: 2; СБ: 3; ЗН: 2; Адреналин: 2/ Дух: 1; Броня 6+; Инициатива: 5
Акробатика 2 (0); Актерство 2 (0); Атлетика 2 (0); Ближний бой 3 (1); Воля 4 (1); Внимание 4 (1); Лидерство 2 (0); Ловкость рук 4 (0); Медицина 2 (0); Пилотирование 8 (4); Беседа 2 (0); Скрытность 2 (0); Стрельба 6 (2); Техника 2 (0);
Атака на дистанции: 7. Б/б 1; Повр: +1; Скор:1.
Атака в рукопашной: 3. Б/б 1; Повр: +0; Скор:1

Мастер солдат (Бывалый). ТС: 2; ПД: 3; РЦ: 4; ВЛ: 2; СБ: 4; ЗН: 2; Адреналин: 3/ Дух: 2; Броня 7+; Инициатива: 7
Акробатика 4 (1); Актерство 2 (0); Атлетика 3 (1); Ближний бой 3 (1); Воля 5 (1); Внимание 5 (1); Лидерство 2 (0); Ловкость рук 4 (0); Медицина 2 (0); Пилотирование 8 (4); Беседа 3 (1); Скрытность 3 (0); Стрельба 6 (2); Техника 3 (1);
Атака на дистанции: 7. Б/б 1; Повр: +2; Скор:2.
Атака в рукопашной: 3. Б/б 1; Повр: +1; Скор:2

Эксперт солдат (Ветеран). ТС: 2; ПД: 3; РЦ: 5; ВЛ: 2; СБ: 4; ЗН: 3; Адреналин: 4/ Дух: 3; Броня 8+; Инициатива: 7
Акробатика 4 (1); Актерство 2 (0); Атлетика 3 (1); Ближний бой 4 (2); Воля 6 (2); Внимание 6 (2); Лидерство 2 (0); Ловкость рук 5 (0); Медицина 3 (0); Пилотирование 10 (5); Беседа 3 (1); Скрытность 3 (0); Стрельба 7 (2); Техника 4 (1);
Атака на дистанции: 9. Б/б 2; Повр: +1; Скор:1.
Атака в рукопашной: 5. Б/б 2; Повр: +0; Скор:1

Элитный солдат (Герой). ТС: 2; ПД: 3; РЦ: 5; ВЛ: 2; СБ: 4; ЗН: 3; Адреналин: 5/ Дух: 4; Броня 9+; Инициатива: 7
Акробатика 4 (1); Актерство 2 (0); Атлетика 4 (2); Ближний бой 4 (2); Воля 6 (2); Внимание 6 (2); Лидерство 3 (1); Ловкость рук 5 (0); Медицина 3 (0); Пилотирование 10 (5); Беседа 4 (2); Скрытность 3 (0); Стрельба 8 (3); Техника 5 (2);
Атака на дистанции: 10. Б/б 2; Повр: +2; Скор:1.
Атака в рукопашной: 5. Б/б 2; Повр: +1; Скор:1

Обычный медик (Новичек). ТС: 2; ПД: 3; РЦ: 2; ВЛ: 3; СБ: 3; ЗН: 3; Адреналин: 1/ Дух: 0; Броня 4+; Инициатива: 6
Акробатика 3 (0); Актерство 3 (0); Атлетика 2 (0); Ближний бой 3 (1); Воля 4 (1); Внимание 3 (0); Лидерство 3 (0); Ловкость рук 3 (1); Медицина 6 (3); Пилотирование 2 (0); Беседа 3 (0); Скрытность 3 (0); Стрельба 4 (2); Техника 3 (0);
Атака на дистанции: 4. Б/б 0; Повр: +1; Скор:2.
Атака в рукопашной: 3. Б/б 0; Повр: +0; Скор:2

Опытный медик (Аспирант). ТС: 2; ПД: 3; РЦ: 2; ВЛ: 3; СБ: 3; ЗН: 3; Адреналин: 2/ Дух: 1; Броня 4+; Инициатива: 6
Акробатика 3 (0); Актерство 4 (1); Атлетика 3 (1); Ближний бой 3 (1); Воля 5 (2); Внимание 4 (1); Лидерство 3 (0); Ловкость рук 4 (2); Медицина 7 (4); Пилотирование 2 (0); Беседа 4 (1); Скрытность 3 (0); Стрельба 4 (2); Техника 3 (0);
Атака на дистанции: 4. Б/б 0; Повр: +2; Скор:2.
Атака в рукопашной: 3. Б/б 0; Повр: +1; Скор:2

Мастер медик (Медик). ТС: 2; ПД: 3; РЦ: 2; ВЛ: 3; СБ: 3; ЗН: 4; Адреналин: 3/ Дух: 2; Броня 4+; Инициатива: 6
Акробатика 4 (1); Актерство 4 (1); Атлетика 3 (1); Ближний бой 3 (1); Воля 5 (2); Внимание 4 (1); Лидерство 4 (1); Ловкость рук 4 (2); Медицина 8 (4); Пилотирование 2 (0); Беседа 4 (1); Скрытность 3 (0); Стрельба 5 (3); Техника 4 (0);
Атака на дистанции: 6. Б/б 1; Повр: +1; Скор:1.
Атака в рукопашной: 3. Б/б 1; Повр: +0; Скор:1

Эксперт медик (Доктор). ТС: 2; ПД: 3; РЦ: 2; ВЛ: 3; СБ: 4; ЗН: 4; Адреналин: 3/ Дух: 3; Броня 4+; Инициатива: 7
Акробатика 4 (1); Актерство 5 (2); Атлетика 4 (2); Ближний бой 4 (2); Воля 7 (3); Внимание 6 (2); Лидерство 4 (1); Ловкость рук 5 (3); Медицина 9 (5); Пилотирование 3 (1); Беседа 5 (2); Скрытность 3 (0); Стрельба 5 (3); Техника 4 (0);
Атака на дистанции: 6. Б/б 1; Повр: +2; Скор:2.
Атака в рукопашной: 4. Б/б 1; Повр: +1; Скор:2

Элитный медик (Профессор). ТС: 2; ПД: 3; РЦ: 2; ВЛ: 3; СБ: 4; ЗН: 5; Адреналин: 4/ Дух: 4; Броня 4+; Инициатива: 7
Акробатика 5 (2); Актерство 5 (2); Атлетика 4 (2); Ближний бой 4 (2); Воля 7 (3); Внимание 6 (2); Лидерство 5 (2); Ловкость рук 5 (3); Медицина 10 (5); Пилотирование 3 (1); Беседа 5 (2); Скрытность 3 (0); Стрельба 6 (4); Техника 5 (0);
Атака на дистанции: 8. Б/б 2; Повр: +1; Скор:1.
Атака в рукопашной: 5. Б/б 2; Повр: +0; Скор:1

Обычный чиновник (помощник). ТС: 2; ПД: 2; РЦ: 2; ВЛ: 3; СБ: 3; ЗН: 3; Адреналин: 1/ Дух: 0; Броня 4+; Инициатива: 5
Акробатика 2 (0); Актерство 6 (3); Атлетика 3 (1); Ближний бой 2 (0); Воля 4 (1); Внимание 4 (1); Лидерство 6 (3); Ловкость рук 2 (0); Медицина 3 (0); Пилотирование 2 (0); Беседа 5 (2); Скрытность 2 (0); Стрельба 3 (1); Техника 3 (0);
Атака на дистанции: 3. Б/б 0; Повр: +2; Скор:2.
Атака в рукопашной: 2. Б/б 0; Повр: +1; Скор:2

Опытный чиновник (ассистент). ТС: 2; ПД: 2; РЦ: 2; ВЛ: 4; СБ: 3; ЗН: 3; Адреналин: 2/ Дух: 1; Броня 4+; Инициатива: 5
Акробатика 2 (0); Актерство 7 (3); Атлетика 3 (1); Ближний бой 2 (0); Воля 5 (2); Внимание 5 (2); Лидерство 8 (4); Ловкость рук 2 (0); Медицина 3 (0);

Пилотирование 2 (0); Беседа 7 (3); Скрытность 2 (0); Стрельба 3 (1); Техника 3 (0);
Атака на дистанции: 4. Б/б 1; Повр: +1; Скор:1.
Атака в рукопашной: 2. Б/б 1; Повр: +0; Скор:1

Мастер чиновник (представитель). ТС: 3; ПД: 2; РЦ: 2; ВЛ: 4; СБ: 4; ЗН: 3; Адреналин: 3/ Дух: 2; Броня 6+; Инициатива: 6
Акробатика 2 (0); Актерство 8 (4); Атлетика 4 (1); Ближний бой 3 (0); Воля 6 (2); Внимание 7 (3); Лидерство 8 (4); Ловкость рук 2 (0); Медицина 3 (0); Пилотирование 2 (0); Беседа 8 (4); Скрытность 2 (0); Стрельба 4 (2); Техника 3 (0);
Атака на дистанции: 5. Б/б 1; Повр: +2; Скор:2.
Атака в рукопашной: 3. Б/б 1; Повр: +1; Скор:2

Эксперт чиновник (посол). ТС: 3; ПД: 2; РЦ: 2; ВЛ: 5; СБ: 4; ЗН: 3; Адреналин: 3/ Дух: 3; Броня 6+; Инициатива: 6
Акробатика 2 (0); Актерство 10 (5); Атлетика 4 (1); Ближний бой 3 (0); Воля 7 (3); Внимание 8 (4); Лидерство 10 (5); Ловкость рук 2 (0); Медицина 3 (0); Пилотирование 2 (0); Беседа 10 (5); Скрытность 2 (0); Стрельба 4 (2); Техника 3 (0);
Атака на дистанции: 6. Б/б 2; Повр: +1; Скор:1.
Атака в рукопашной: 4. Б/б 2; Повр: +0; Скор:1

Элитный чиновник (правитель). ТС: 3; ПД: 2; РЦ: 2; ВЛ: 5; СБ: 5; ЗН: 4; Адреналин: 4/ Дух: 4; Броня 7+; Инициатива: 7
Акробатика 2 (0); Актерство 10 (5); Атлетика 4 (1); Ближний бой 3 (0); Воля 9 (4); Внимание 10 (5); Лидерство 10 (5); Ловкость рук 2 (0); Медицина 4 (0); Пилотирование 2 (0); Беседа 10 (5); Скрытность 2 (0); Стрельба 5 (3); Техника 4 (0);
Атака на дистанции: 7. Б/б 2; Повр: +2; Скор:1.
Атака в рукопашной: 4. Б/б 2; Повр: +1; Скор:1

Обычный вор (воришка). ТС: 2; ПД: 3; РЦ: 3; ВЛ: 2; СБ: 3; ЗН: 3; Адреналин: 2/ Дух: 0; Броня 4+; Инициатива: 6
Акробатика 5 (2); Актерство 2 (0); Атлетика 2 (0); Ближний бой 3 (1); Воля 4 (1); Внимание 5 (2); Лидерство 2 (0); Ловкость рук 5 (2); Медицина 3 (0); Пилотирование 3 (0); Беседа 2 (0); Скрытность 5 (2); Стрельба 4 (1); Техника 3 (0);
Атака на дистанции: 4. Б/б 0; Повр: +2; Скор:2.
Атака в рукопашной: 3. Б/б 0; Повр: +1; Скор:2

Опытный вор (взломщик). ТС: 2; ПД: 3; РЦ: 3; ВЛ: 2; СБ: 3; ЗН: 3; Адреналин: 3/ Дух: 1; Броня 5+; Инициатива: 6
Акробатика 5 (2); Актерство 2 (0); Атлетика 2 (0); Ближний бой 4 (2); Воля 5 (2); Внимание 5 (2); Лидерство 2 (0); Ловкость рук 5 (2); Медицина 3 (0); Пилотирование 4 (1); Беседа 2 (0); Скрытность 5 (2); Стрельба 5 (2); Техника 3 (0);
Атака на дистанции: 6. Б/б 1; Повр: +1; Скор:1.
Атака в рукопашной: 4. Б/б 1; Повр: +0; Скор:1

Мастер вор (мошенник). ТС: 2; ПД: 4; РЦ: 4; ВЛ: 3; СБ: 3; ЗН: 3; Адреналин: 4/ Дух: 2; Броня 5+; Инициатива: 7
Акробатика 7 (3); Актерство 3 (0); Атлетика 2 (0); Ближний бой 4 (2); Воля 5 (2); Внимание 5 (2); Лидерство 3 (0); Ловкость рук 7 (3); Медицина 3 (0); Пилотирование 5 (1); Беседа 4 (1); Скрытность 7 (3); Стрельба 6 (2); Техника 3 (0);
Атака на дистанции: 7. Б/б 1; Повр: +2; Скор:2.
Атака в рукопашной: 4. Б/б 1; Повр: +1; Скор:2

Эксперт вор (шпион). ТС: 2; ПД: 4; РЦ: 4; ВЛ: 3; СБ: 3; ЗН: 3; Адреналин: 5/ Дух: 3; Броня 6+; Инициатива: 7
Акробатика 7 (3); Актерство 4 (1); Атлетика 3 (1); Ближний бой 5 (3); Воля 6 (3); Внимание 6 (3); Лидерство 3 (0); Ловкость рук 7 (3); Медицина 4 (1); Пилотирование 5 (1); Беседа 4 (1); Скрытность 7 (3); Стрельба 7 (3); Техника 4 (1);
Атака на дистанции: 9. Б/б 2; Повр: +1; Скор:1.
Атака в рукопашной: 6. Б/б 2; Повр: +0; Скор:1

Элитный вор (агент). ТС: 2; ПД: 5; РЦ: 5; ВЛ: 3; СБ: 3; ЗН: 3; Адреналин: 5/ Дух: 4; Броня 7+; Инициатива: 8
Акробатика 9 (4); Актерство 4 (1); Атлетика 3 (1); Ближний бой 5 (3); Воля 6 (3); Внимание 6 (3); Лидерство 3 (0); Ловкость рук 9 (4); Медицина 4 (1); Пилотирование 6 (1); Беседа 5 (2); Скрытность 9 (4); Стрельба 8 (3); Техника 4 (1);
Атака на дистанции: 10. Б/б 2; Повр: +2; Скор:1.
Атака в рукопашной: 6. Б/б 2; Повр: +1; Скор:1

ВОЛШЕБСТВО ДЕНЕГ

В Городе грехов персонажам игроков предстоит столкнуться не просто с властьимущими, но и с их магией – магией денег, могуществом власти и силой интриг. Каждый Большой Босс использует эти способности.

В отличие от обычной магии, большинство этих возможностей Больших Боссов активируются не 1 ход, даже не несколько ходов, а в лучшем случае 1 час.

Дух Большого Босса зависит от его влияния в городе. Боссы, заправляющие несколькими кварталами, обычно имеют Дух 3. Боссы заправляющие районами или определенными группировками (службами) города имеют Дух 4. Боссы, оказывающие влияние на жизнь всего города и его окрестностей имеют Дух 5.

ПРИМЕНЕНИЕ ОСОБЫХ СИЛ

Как правило, чтобы Босс применил Силу, ему достаточно передать свою волю своему подручному (подручным) или контакту – лично или по телефону, а дальше «магия денег, власти и интриг» начнет работать сама.

Кроме этого, магия Боссов Города Греха имеет особый параметр «задержка», который определяет, через какое время эффект начнет действовать.

В качестве «фокуса» (концентрирующего объекта) используются деньги. Босс получает бонус +1К к броску за каждую категорию цены выше 5 (т.е. начиная от 100 $ и более). Если используются деньги, они всегда тратятся.

Например, босс Маленький Джон возжелал голову копа, который захватил партию наркотиков. Он отдает команду и назначает награду тысячу долларов за его голову (бонус +2К). Его Сила 9, значит он делает бросок 9 (сила) -1К (штраф эффекта) +2К (бонус

денег), итого 10К. Выпало 1, 1, 2, 3, 3, 3, 4, 5, 5, 5. Единицы убирают сначала четверку, затем пятерку, значит выпало 2 успеха на 5. То есть, через сутки после получения команды на данного копа будет совершено покушение, в котором будут участвовать два охотника за головами.

ПРИМЕРЫ ОСОБЫХ СИЛ

«Пристрелить его!» (легкий)
Базовая сложность: -4К (тяжелое воздействие)
Время применения: 2 хода (-2К)
Время активации: немедленно (0)
Время действия: 4 хода (-1К)
Базовая дистанция: рядом (до 50 метров) (-2К)
Базовый объем: 1 персона
Прочее: Вербальная команда (+1К), Соматика (+1К), Визуальная заметность (+1К)
Базовый бросок: -6К
Эффект: Если бросок был успешен, все телохранители Босса получают бонус к атаке, равный количеству успехов при атаке выбранной цели и теряет возможность уворачиваться или прятаться – их цель – убить того, на кого указал Босс. Если выпала критическая неудача – они бездействуют. Обычная неудача означает, что они продолжают делать тоже, что и раньше.
Допустимые модификации: Дистанция, Объем

«Принесите мне его (ее) голову!» (сложный)
Базовая сложность: -4К (тяжелое воздействие)
Время применения: 15 ходов (+1К)
Время активации: 1 сутки (+6К)
Время действия: - (0К)
Базовая дистанция: Город (-4К)
Базовый объем: 1 персона (0К)
Прочее: Вербальная команда (+1К), Фокус (0..+ К)
Базовый бросок: -1К + бонус фокуса
Эффект: Количество успехов – это количество наемников, которые вышли на след персонажа и готовы напасть на него. Максимум на персонажа могут напасть трижды – сначала (через 12 часов) нападет то количество наемников, сколько выпадет шестерок при броске, затем (через сутки) то количество, сколько выпадет пятерок и затем (через двое суток) – сколько выпало четверок. Если при броске выпали единицы, первая убирает четверку (если есть), затем пятерку (если есть) и затем шестерку (если есть), затем снова четверку, пятерку и т.д.
Базовые противники имеют силу обычных боевиков. Со штрафом -2К можно привлечь опытных боевиков. Со штрафом -4К – ветеранов. Со штрафом -6К – экспертов и со штрафом -8К – элитных.
Если цель известна, есть ее полное досье и фото, бросок делается без модификаторов. Если есть только фото и некоторая информация – со штрафом -2К. Если есть минимальная информация (такая, как показания свидетелей) – со штрафом -4К. Если информации нет – штраф -8К
Допустимые модификации: Дистанция, Объем

Стимуляция (легкий)
Базовая сложность: -2К (малый эффект)
Время применения: 15 ходов (+1К)
Время активации: немедленно (0К)
Время действия: 4 часа (-3К)
Базовая дистанция: рядом (до 5 метров) (-1К)
Базовый объем: 1 персона (0К)
Прочее: Вербальная команда (+1К), Соматика (+1К), Визуальная заметность (+1К), фокус (+0..+)
Базовый бросок: -2К, + модификатор фокуса
Эффект: Если бросок успешен, приспешник, получивший его оказывается простимулирован на 4 часа. Это время он не тратит время на отдых, а усиленно трудится с удвоенным усердием. Все это время он настороже и его практически нереально застать врасплох.
Допустимые модификации: Дистанция, Объем

«Сделай как я скажу» (трудный)
Базовая сложность: -0К (может быть выше)
Время применения: 15 хода (+1К)
Время активации: немедленно (0К)
Время действия: до полугода (-7К)
Базовая дистанция: рядом (до 5 метров) (-1К)
Базовый объем: 1 персона (0К)
Прочее: Вербальная команда (+1К), Соматика (+1К), Визуальная заметность (+1К), фокус (+0..+). Каждый «свидетель», который может подтвердить, что цель поддалась эффекту дает штраф -1К.
Базовый бросок: -4К, + модификатор фокуса
Эффект: Если бросок успешен, персонаж, на которого направлено воздействие готов выполнить мелкое требование Босса, например, убраться с дороги или из помещения, отдать ему какую-то мелочь.
Со штрафом -2К можно потребовать более серьезной услуги – например, отпустить преступника за мелкое правонарушение, отдать ключи от служебной машины и т.д. Со штрафом -4К можно заставить можно заставить патрульного оставить пост, «забыть» о серьезном правонарушении. Со штрафом -6К можно предложить «забыть» о серьезном правонарушении. Со штрафом -8К – забыть даже об увиденном трупе.
Ведущий может назначить бонус к броску при подкупе жадных и продажных персонажей (до +4К) или назначить штраф при попытке воздействия на честных и порядочных персонажей (до -4К)
Допустимые модификации: Дистанция, Объем

«Я хочу знать…» (сложный)
Базовая сложность: -6К (мощный эффект)
Время применения: 15 хода (+1К)
Время активации: 4 часа (+5К)
Время действия: - (0К)
Базовая дистанция: город (-5К)
Базовый объем: 1 персона / объект (0К)
Прочее: Вербальная команда (+1К), Соматика (+1К), Визуальная заметность (+1К), фокус (+0..+)
Базовый бросок: -2К, + модификатор фокуса
Эффект: Успешный бросок позволяет Боссу через некоторое время получить нужную информацию об интересующем его объекте или человеке, а также его возможное местоположение. Чем больше у Босса уже имеется сведений, тем проще будет найти эту информацию. Если Босс знает много об объекте (как он выглядит, где его найти и т.д.), бросок не модифицируется. Если скажем имеется только фото и самая общая информация (скажем, имя и распространенная фамилия), дается штраф -2К. Если имеются туманные сведения об объекте – штраф -4К.

Если об объекте не известно практически ничего – штраф -8К.
Допустимые модификации: Дистанция, Объем

Влияние на общество (сложный)
Базовая сложность: -2К и более (малый эффект)
Время применения: до 5 часов (+5К)
Время активации: 1 сутки (+6К)
Время действия: до двух недель (-6К)
Базовая дистанция: город (-5К)
Базовый объем: город (-5К)
Прочее: Вербальная команда (+1К), Соматика (+1К), Визуальная заметность (+1К), фокус (+0..+)
Базовый бросок: -4К, + модификатор фокуса
Эффект: Успешный бросок позволяет Боссу изменить отношение общественности к себе или другой персоне на 1 категорию на некоторое время. Изменение возможно на 1 категорию в любую сторону, но с дополнительным штрафом -4К возможно изменение общественного мнения на 2 категории.
Допустимые модификации: Дистанция, Объем

«Соберите людей!» (обычный)
Базовая сложность: 0К
Время применения: 4 хода (0К)
Время активации: в течении часа (+4К)
Время действия: немедленно
Базовая дистанция: город (-5К)
Базовый объем: - (-)
Прочее: Вербальная команда (+1К), Соматика (+1К), Визуальная заметность (+1К)
Базовый бросок: +2К
Эффект: Успешный бросок позволяет Боссу быстро собрать людей. В течении первой минуты появится столько боевиков, сколько выпадет шестерок при броске, через 10 минут - то количество, сколько выпадет пятерок и затем, через час – сколько выпало четверок. Если при броске выпали единицы, первая убирает четверку (если есть), затем пятерку (если есть) и затем шестерку (если есть), затем снова четверку, пятерку и т.д.
Допустимые модификации: нет

Обыкновенная ложь (обычный)
Базовая сложность: 0К и более
Время применения: 4 хода (+1К)
Время активации: в течении суток (+5К)
Время действия: две недели (-6К)
Базовая дистанция: город (-5К)
Базовый объем: 1 персона / объект (0К)
Прочее: Вербальная команда (+1К), Соматика (+1К), фокус (+0..+)
Базовый бросок: -3К, + модификатор фокуса
Эффект: Успешный бросок позволит Боссу скрытно «скормить» общественности какую-то ложь. Чем более существенна ложь, тем больше штраф к броску. Без штрафа можно пустить слух, который подтвердит догадки большинства горожан. Со штрафом -2К можно пустить слух, который хоть и будет некоторым открытием для горожан, но не повергнет их в шок. Со штрафом -4К можно пустить сплетню, которая возможно удивит горожан, но многие из них примут ее за правду. Со штрафом -6К можно запустить сплетню, которая дискредитирует даже относительно «чистую» персону. Успешный бросок со штрафом -8К позволит успешно очернить даже общеизвестного святого.
Допустимые модификации: нет

ИЗ АДА В АД (ПРИКЛЮЧЕНИЕ)

Это относительно простое приключение в Городе Грехов для 3-5 персонажей. Приключение не социальное и более ориентировано на экшен, атмосферу безысходности и отчаяния.

Персонажи создаются игроками без обязательного согласования истории знакомства друг с другом – они будут сведены в начале игры Волей Случая. Всех их объединяет одно – все они попали раб(отник)амии мистера Айца. Кто-то из них стал должником казино, кто-то возможно пациент дока Джонса, кто-то был продан Айцу бандой Большого Хью (о чем проданный кстати может и не догадываться).

Но все они – работники рудников. Каждый из них каждый день получал дозу «лекарства», которое подавляло его волю, делая тупым рабом, способным лишь махать киркой и голыми руками собирать радиоактивную руду в тележку.

ВЗГЛЯД НАЗАД И ШАГ ВПЕРЕД

Но однажды случался обвал. Обычное дело на шахтах Айнца, если бы не тот факт, что некоторые шахтеры выжили. Это и есть персонажи. Два дня они не получали дозу лекарства и на третий день, голодные и мучимые жаждой, в темноте, иногда озаряемой светом из расщелины наверху они начинают осознавать себя.

Они вспоминают свою прежнюю жизнь. Вспоминают кто они, что у них возможно были семьи. Вспоминают обрывки того, что происходило на шахтах. Начинают понимать, что происходит.

Придя в себя они получают штраф -4К на все броски из-за истощения. Затем начинается дождь, который пробивается через трещину в скале. Он позволяет им быстрее прийти в себя и появляется некая надежда выбраться из этого ада. Теперь персонажи получают лишь штраф -2К.

Они могут выбраться из расщелины – это сложно (штраф -4К), но только для того, кто идет первым. Поднявшись он может помочь влезть наверх остальным, сбросив веревку, подсказывая более оптимальный маршрут или помогая физически.

Если среди персонажей есть медик (или проф), он способен понять, что все они страдают от воздействия лучевой болезни. Это означает, что в спокойной ситуации персонажи всегда будут получать штраф -2К на броски. В ситуациях, когда от результата напрямую зависит жизнь персонажа, этот эффект не действует. Также некоторые персонажи могут потерять волосы, иметь проблемы с желудком, ожоги, возможно потерю части кожи, в общем, внешний вид и состояние персонажей – просто ужасны.

Также персонажи отвыкли от яркого солнечного света и персонажи страдают от яркости (штраф -2К к броскам на все, что имеет отношение к зрению).

ПОБЕГ ИЗ ПРЕИСПОДНИ

Персонажи поднимаются на поверхность и могут понять, что сейчас по-видимому, восход. Дождь все не прекращается, но он не сильный.

Они видят, что находятся среди холмов, и тут и там видны шахтные постройки (конвейеры, входы, вентиляционные шахты).

Территория периодически патрулируется. В составе патруля обычно входит пара охранников или охранник с собакой. Цель охраны – следить за тем, чтобы работники не покидали шахт (кормятся и спят они там же). Поэтому персонажам лучше не попадаться им на глаза и стараться уйти от шахт как можно аккуратнее. Если же они нарвутся на патруль – придется драться (чем – проблема персонажей – хоть голыми руками, хоть кирками и лопатами).

Обычный громила (Новобранец). ТС: 4; ПД: 3; РЦ: 3; ВЛ: 2; СБ: 2; ЗН: 2; Адреналин: 4/ Дух: 0; Броня 4+; Инициатива: 5
Акробатика 4 (1); Актерство 2 (0); Атлетика 6 (2); Ближний бой 7 (3); Воля 3 (1); Внимание 3 (1); Лидерство 2 (0); Ловкость рук 3 (0); Медицина 2 (0); Пилотирование 3 (0); Беседа 2 (0); Скрытность 3 (0); Стрельба 5 (2); Техника 2 (0);
Атака в рукопашной:
Оружие (дубинка): атака 7, повр. +2 (3), б/б 0, скорость – 3

Собака. ТС: 3; ПД: 4; РЦ: 3; ВЛ: 1; СБ: 1; ЗН: 1; Адреналин: 4/ Дух: 0; Размер -1, Броня 4+; Инициатива: 5
Акробатика 5 (1); Актерство 1 (0); Атлетика 5 (2); Ближний бой 6 (3); Воля 2 (1); Внимание 3 (2); Лидерство 1 (0); Ловкость рук - (-); Медицина 1 (0); Пилотирование - (-); Беседа 1 (0); Скрытность 5 (2); Стрельба - (-); Техника - (-);
Атака (укус): атака 7, повр. +2 (3), б/б 0, скорость – 1

Без особых сложностей персонажи смогут увидеть забор высотой около 3 метров, ограждающий шахтный комплекс. Громила сможет его пробить грубой силой, Ловкач попытаться перемахнуть через него, проф – сломать его фрагмент направленным усилием. Можно попытаться преодолеть стену другими способами.

За этой стеной проходит колючая проволока под высоким напряжением. Проф или персонаж с навыком техники не ниже 2 заметит и правильно поймет то, что на опорных столбах проволока держится на изоляторах. Внимательный персонаж (сложность -4К, если сделана заявка на осмотр или -6К если заявки небыло) может заметить тушу животного, которое погибло от удара током. Теоретически можно увидеть предупреждающие плакаты, но они направлены в другую сторону.

Учитывая, что персонажи мокрые – каждый прикоснувшийся к проводу рискует получить смертельный удар электрическим током (6К повреждений на 2+, так как персонажи в мокрой одежде, максимум повреждений 4).

Снова есть куча способов преодолеть препятствие. Так проф или персонаж с техникой не ниже 3 может устроить короткое замыкание и на время обесточить забор. Громила может свалить опору (ударом ноги) и устроить то же самое, но пройти будет менее рискованно. Живучий может устроить короткое замыкание своим телом (и вероятно выживет). В общем варианты есть.

Преодолев это последнее препятствие, персонажи оказываются на воле… Но куда идти?

ТОТ, КТО БЫЛ ДО ВАС

Вероятнее всего, персонажи попытаются сбежать из этого злачного места, но за ними начинается охота – охрана узнает о том, что они сбежали и пытается их найти. За ними высылают джип с тремя охранниками – двое в кабине и один в кузове с винтовкой.

Охранники не будут пытаться захватить персонажей живыми – они постараются их убить и затем спрятать тела. Охранники вооружены револьверами, тот что в кузове - винтовкой, а персонажи безоружны, поэтому сами персонажам с ними скорее всего не справиться.

Охранники (3). ТС: 4; ПД: 3; РЦ: 3; ВЛ: 2; СБ: 2; ЗН: 2; Адреналин: 4/ Дух: 0; Броня 4+; Инициатива: 5
Акробатика 4 (1); Актерство 2 (0); Атлетика 6 (2); Ближний бой 7 (3); Воля 3 (1); Внимание 3 (1); Лидерство 2 (0); Ловкость рук 3 (0); Медицина 2 (0); Пилотирование 3 (0); Беседа 2 (0); Скрытность 3 (0); Стрельба 5 (2); Техника 2 (0);
Атака в рукопашной:
Оружие (дубинка): атака 7, повр. +2 (3), б/б 0, скорость – 3
Револьвер: атака 4, повр +1 (3), дист. 5, б/б 0, скор 1
Винтовка: атака 5, повр +1 (4), дист 20, б/б 1, скор 2

Укрыться можно только в лесу и тут охранники бросают свой джип и бегут за персонажами. Они вбегают в лес и догоняют персонажей, возможно легко ранив кого-то из них. Они загоняют персонажей к утесу и готовятся к расправе.

И тут появляется человек из тени, который методично и безжалостно расстреливает людей Айнца из винтовки. Сделав 3 выстрела (убив трех охранников) он валится на землю и начинает кашлять с кровью, становясь практически беззащитным.

Это Гарольд Джексон. Партия может ему помочь и он проводит их в свое жилище – ранее заброшенный охотничий домик.

Он рассказывает свою историю - финансовый брокер в прошлом, проигравшийся в казино Вольта. Он также как и персонажи волей случая сумел сбежать с шахты и начал готовится к мести Айнцу (к Вольту у него претензий нет). На оставшиеся у него деньги он купил целый арсенал оружия, взрывчатки, но… Его заражение лучевой болезнью зашло слишком далеко, он практически недееспособен.

Но тут ему встречаются другие беглецы и он понимает, что наконец появился шанс отомстить. Он проведет партию в свой арсенал, где они смогут отдохнуть, поесть, переодеться и… вооружиться. В его арсенале – любое полицейское, армейское и нелегальное оружие, патроны, взрывчатка. Также рации и прочее снаряжение. И все это теперь в распоряжении партии.

ХОЛОДНАЯ МЕСТЬ

Гарольд рассказывал, что последнее время он, сколько мог, занимался сбором информации об Айнце и потратил на это остатки своего состояния. Он узнал, где находится вилла Айнца и что тот почти каждый выходной приезжает туда на личном бронированном автомобиле с кортежем.

Перехватить автомобиль сложно, поэтому лучше попытаться проникнуть на виллу тихо. Если ворваться с боем, велика вероятность, что Айнц сумеет скрыться, спрятаться и слишком рано прибудет полиция.

Гарольд изучил, что периодически на виллу проезжает грузовик, который забирает отходы. Он предлагает партии спрятаться внутри грузовика и таким образом проникнуть за ограждение. Затем необходимо спрятаться на территории и после заката войти в здание. Однако, у Гарольда нет плана здания и даже предположения, где находится Айнц.

В целом план должен сработать и если партия ему последует, все пойдет как надо. Но Гарольд с ними не пойдет. Всем видно, что ему очень плохо и он умирает от лучевой болезни. Лишь медик, который что-то заподозрит и проведет необходимое обследование сможет понять, что на самом деле Гарольд не так плох, как старается показать…

ИСПОЛНЕНИЕ ПЛАНА

Персонажи видят, что Гарольду все хуже и хуже. Он умирает. Он просит отомстить Айнцу и оставить его одного. Он остается, партия уходит.

Если партия все делает по плану Гарольда, то все идет так, как спланировано – они захватывают служебную машину, проезжают на ней на территорию виллы, свободно пройдя посты охраны, прячутся в садике у виллы и спокойно дожидаются темноты.

Но когда они начинают подходить к вилле, поднимается тревога. Начинают прибывать и выскакивать охранники Айнца. Начинается бойня…

Охранник Айнца. ТС: 3; ПД: 3; РЦ: 4; ВЛ: 2; СБ: 3; ЗН: 2; Адреналин: 3/ Дух: 1; Броня 7+ (тяжелый бронежилет - тело); Инициатива: 6
Акробатика 4 (1); Актерство 2 (0); Атлетика 5 (2); Ближний бой 6 (3); Воля 5 (2); Внимание 5 (2); Лидерство 2 (0); Ловкость рук 4 (0); Медицина 2 (0); Пилотирование 4 (0); Беседа 2 (0); Скрытность 4 (1); Стрельба 8 (4); Техника 2 (0);
MP5: атака 9, повр. +2 (4), б/б 0, скор – 1/авто, дист 10

Фактически Гарольд изменил план. Он также проник на виллу и в нужный момент поднял тревогу, чтобы партия отвлекла охрану, а сам устанавливает мины с килограммами взрывчатки, а затем скрытно проникает в кабинет Айнца, чтобы лично его прикончить.

Партия может с боем ворваться в виллу и начать продвигаться по коридорам. Охранники особо яростно защищают вход в подвал. Но это ловушка. Проследовав за охранниками, партия окажется в коридоре, в который будет опечатан стальными дверьми с обоих сторон.

ЭПИЛОГ

Вскоре из громкоговорителя появится голос Айнца (сам он наблюдает за партией через камеры).

- Да кто вы такие, что посмели ворваться в мой дом, убивать моих людей?

В общем партия может с ним побеседовать, высказать свои претензии и так далее. Естественно, Айнца это не трогает, напротив он угрожает уничтожить всех родных и близких персонажей, а также радует их известием, что ловушка, в которой они оказались герметична. И скоро кислород в ней закончится.

Но тут, когда персонажи уже отчаялись, звучит голос Гарольда, который сумел проникнуть к Айнцу.

- Здравствуй, партнер. Готов поспорить, что ты решил, что уже избавился от меня?

- Гарольд… Неожиданно… И чего ты хочешь? Свою долю?

- Нет, Айнц. Я хочу твою долю. И твоей смерти. И не пытайся бежать – пока твои головорезы носились за твоими бывшими рабами, я установил в округе достаточно взрывчатки, чтобы превратить все это место в пар.

- А ты убедителен… Давай обсудим подробно, чего ты хочешь.

- Этого [раздается выстрел, грохот падающего тела]. И еще вот этого [снова выстрел], этого [еще выстрел], этого [еще несколько выстрелов]. Отправляйся в ад, Айнц.

Затем Гарольд обращается к персонажам, извиняясь за то, что вовлек их в эту интригу, надеясь на то, что их успокоит смерть Айнца. По его словам, иного способа подобраться к Айнцу он не видел.

То, что произойдет далее – по решению Ведущего. Вариантов много, вот минимум три:

1. Гарольд умирает или его убивают. В этом случае партия остается замурованной и погибает от удушья или другим удобным им способом.

2. Гарольд открывает ловушку, партия спасается и покидает это место, чтобы тихо умереть где нибудь в тихом месте или на электрическом стуле, если их захватят стражи порядка.

3. Гарольд открывает ловушку (возможно взорвав виллу и тем самым повредив герметичность ловушки или открыв другой выход) – партия сможет выбраться и возможно, чтобы продолжить мстить тем, кто обрек их на такую судьбу (не лучший вариант для игры по Городу Грехов).